

# Aladdin

Perry David / Twiddy John

## Action (Plateforme)

Enfin une licence de film correctement exploitée ! Aladdin va bien au delà du simple produit dérivé : film ou pas, c'est un excellent jeu de plates-formes à part entière. Certes, retrouver les personnages, restitués précisément par un graphisme digne du dessin animé, participe au plaisir. Mais les différentes scènes (le marché, le tapis volant, la caverne) se plient complètement à l'articulation des étapes du jeu. En outre, le dosage de la difficulté est exemplaire.

Aladdin est sans doute le premier exemple de mariage cinéma-jeu vidéo réussi. Un triomphe que Disney vient de renouveler, au moins ludiquement, avec Hercule.

## Historique des versions

| ANNEE | MACHINE               | EDITEUR              | DEVELOPPEUR          | SUPPORT   |
|-------|-----------------------|----------------------|----------------------|-----------|
| 1993  | Megadrive             | Virgin Interactive   | Capcom Entertainment | Cartouche |
| 1993  | Super Nintendo (SNES) | Capcom Entertainment | Capcom Entertainment | Cartouche |
| 1994  | GameBoy               | Virgin Interactive   | Capcom Entertainment | Cartouche |
| 1995  | Atari ST              | Virgin Interactive   | Capcom Entertainment | Disquette |
| 1995  | PC                    | Virgin Interactive   | Capcom Entertainment | CD-ROM    |
| 1995  | Amiga 500             | Virgin Interactive   | Capcom Entertainment | Disquette |